

PAC-99



エイセス アイアンイーグルⅢ

The background of the cover is a blue-tinted photograph of a white F-16 fighter jet in flight, viewed from a low angle looking up at the cockpit and wings. The word 'AGES' is printed in large, bold, brown letters across the center, with a white silhouette of the jet's outline superimposed over it. Below 'AGES', the words 'IRON EAGLE III' are written in white capital letters on a black rectangular background.

AGES

IRON EAGLE III

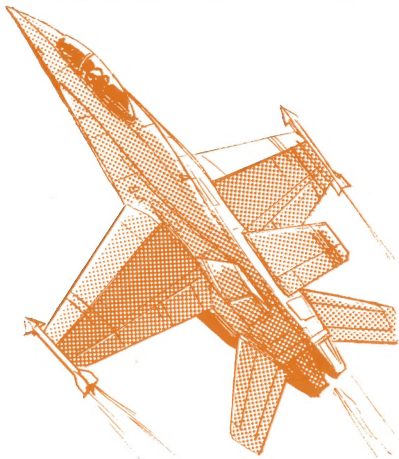
とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

任天堂

ファミリーコンピュータ™

はじめに

このたびは「エイセス アイアンイーグルⅢ」
をお買いあげいただき、誠にありがとうございました。
ご使用前に取り扱い方、使用上の
注意等、この「取扱説明書」をよくお読み
いただき、正しい使用方法で愛用ください。な
お、この「取扱説明書」は大切に保管して
ください。



AGES

IRON EAGLE III

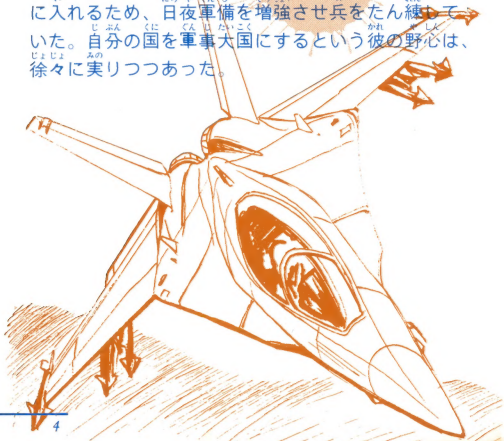
目(もくじ)次

1. ストーリー	4
2. ゲームのながれ	6
3. ゲームの進めかた	8
① ミッションを選ぶ	8
② ミッションの説明	9
③ 戦闘機を選ぶ	9
④ 武装を選ぶ	11
⑤ エアゲーム (空中戦)	14
エアゲームでの操作	14
操縦の基本	16
エアゲームの画面	18
ヘッドアップディスプレイ	20
⑥ グ라운드ゲーム (目標攻撃)	24
グラウンドゲームの操作	24
グラウンドゲームの画面	25
⑦ 帰還	26
パスワードの入力	27
4. ボーナスイテム	28
5. 戦闘のヒント	29

1. ストーリー

独裁者の野望を

独裁者^{どくさいしゃ}ルイ・ドン・グワン^{しやうぐん}將軍。彼^{かれ}の名^なは彼^{かれ}が支^し配^{はい}している国^{くに}の近^{きん}隣^{りん}諸^{しよ}国^{こく}にとつて、限^{かぎ}りない恐^{きよう}怖^ふを意味^{いみ}していた。將^{しやう}軍^{ぐん}は隣^{りん}接^{せつ}する国^{くに}々^{ぐに}の油^ゆ田^{でん}地^ち帯^{たい}を手^てに^い入^いれるた^ため、日^{にち}夜^や軍^{ぐん}備^びを増^{ぞう}強^{きやう}させ兵^{へい}を^{れん}たん^{れん}練^{れん}して^いた。自^じ分^{ぶん}の国^{くに}を軍^{ぐん}事^じ大^{たい}国^{こく}にする^いとい^いう彼^{かれ}の野^や心^{しん}は、^{じよじよ}徐^{しよ}々^{じよ}に^{みの}実^みりつ^つつあ^あつた。



砕け!!

このままでは、ドン将軍^{しょうぐん}による侵略^{しんりゃく}が始まるのは
時間^{じかん}の問題^{もんだい}だ。これに危機感^{ききかん}を深めた合衆国大統領^{がっしゅうこくだいとうりょう}
は、ついに軍事的介入^{ぐんじてきかいにゅう}を秘密裏^{ひみつり}に決定した！

キミは合衆国海軍最強^{がっしゅうこくかいぐんさいきやう}のパイロットとして、極秘^{ごくひ}
の37ミッションを遂行^{すいこう}して、ドン将軍^{しょうぐん}の野望^{やぼう}を打ち
砕くのだ！



2. ゲームのながれ

プレイヤーには37のミッションが待ち受けている。
1つのミッションは、敵の戦闘機とドッグファイト
を展開するエアゲーム、敵の軍事基地を攻撃するグ
ラウンドゲームの2つのゲームで構成されている。
では、くわしいゲームのながれを見てみよう。

ゲームスタート

★ミッションを選ぶ

4つ表示されているミッションから、遂
行するものを選択。クリアしたミッション
は2度と選択できない。

★ミッションの説明

次に選択したミッションの内容が説明さ
れる。表示される攻撃目標はしっかり確認
しておこう。

せんとう き そう び せんたく
★戦闘機と装備の選択

F-18、F-14、ハリアーの3機から戦闘機
を選択。次にミッションに合った装備と武
器を選択する。

しゅつ げき
出 撃

くうちゅうせん
★エアゲーム(空中戦)

てき ぼうえい ふ たい てんかい
敵の防衛部隊とドッグファイトを展開。
てっ き ぜん めつ し めい
敵機を全滅させるのが、ここでの使命。

もくひょうこうげき
★グラウンドゲーム(目標攻撃)

ちじょうふたい てっ き こうげき
地上部隊や敵機の攻撃をかわしながら、
こうげきしきくひょう は かい
攻撃目標をすべて破壊しよう！

き かん つぎ さくせん
帰還…次の作戦へ

3. ゲームの進めかた

① ミッションを選ぶ

メニューで“START”
を選ぶと、4つのミ
ッションが表示され
る。十字キーでミッ
ションを選択し、A
ボタンまたはスター
トボタンで決定。



4つのミッションを1レベルとして、9レベルま
で作戦は用意されている。

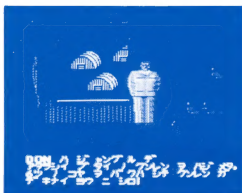
メニュー画面

タイトル画面でスタートボタ
ンを押すとメニュー画面になる。
“START”はゲームを始めるとき
に、“PASSWORD”はパスワード
でゲームを継続するときに、“INTRODUCTION”はゲ
ームのストーリーをみるときに、それぞれ選択しよう。



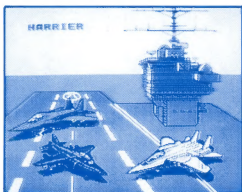
② ミッションの説明

せんたく
選択したミッショ
ンのくわしい内容が
ひょうじ
表示される。攻撃目
標はしっかり記憶し
よう。Aボタンまた
はスタートボタンで
はやく
早送りができるぞ。



③ 戦闘機を選ぶ

さくせん つか せんとう き
作戦に使う戦闘機
をF-18ホーネット、
AV-8ハリアー、F-14
トムキャットのうち
からせんたく
選択する。十字
キーのさゆう
左右でせんたく
選択し
Aボタンまたはスタ



ートボタンで決定。せんとう き うんどうせい のう とうさいへい き
戦闘機は運動性能、搭載兵器な
ど、それぞれ独特の性能を持っている。任務の遂行
中にせんとう き うしな せんとう き
戦闘機を失うと、その戦闘機はなくなってしまう。
3機のせんとう き うしな
戦闘機すべてを失うとゲームオーバーだ。

F-18 ホーネット

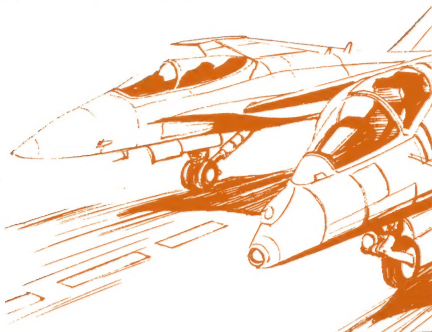
空中戦、対地戦ともに得意としている。対艦ミサイルも搭載でき、まさにオールラウンドでの活躍が期待できる戦闘機である。

AV-8 ハリアー

対地攻撃を得意とする垂直離着陸戦闘機。ヘリコプターのようにホバリングしながらの攻撃もできる。しかし、ホバリングは大量の燃料を必要とする。

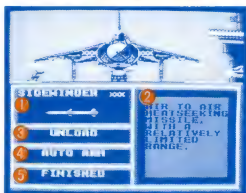
F-14 トムキャット

可変翼を持った空中戦を得意とする戦闘機。史上最強の空対空ミサイル“PHOENIX”を搭載でき、空中戦の王者といってもよいだろう。



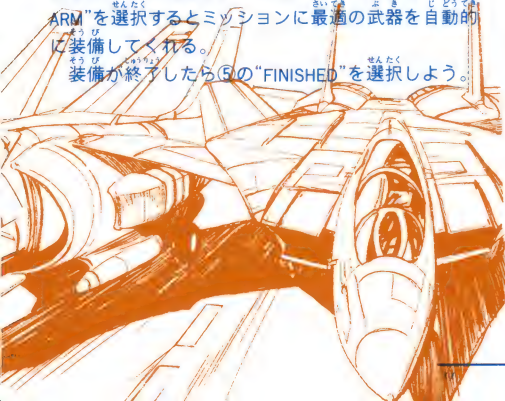
④ 武装を選ぶ

ここでは戦闘機の
 装備を選択する。十字
 字キーで①を選択、
 左右で搭載する武装
 を選べる。Aボタン
 で搭載しBボタンで
 装備をはずす。②に



は武器の説明が英文で表示される。③の“UNLOAD”
 を選択すると武装がすべてはずされる。④の“AUTO-
 ARM”を選択するとミッションに最適の武器を自動的に
 装備してくれる。

装備が終了したら⑤の“FINISHED”を選択しよう。



武器と装備の種類

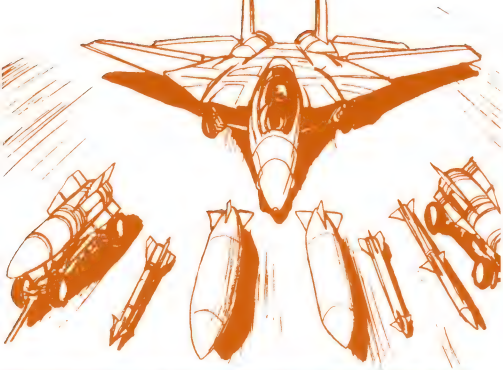
最初3機の戦闘機に装備できる武装は10種類。レベルが上がっていくとニューロン博士が新たな兵器を作ってくれたり、戦闘機の武器の搭載量を増やしてくれたりする。

ここでは、序盤の装備を紹介しよう。

ニューロン博士



名 称	F-18	AV-8	F-14
FUEL TANK	○	○	○
SIDEWINDER	○	○	○
SPARROW	○	×	○
ASRAAM	×	○	×
PHOENIX	×	×	○
ROCKEYE	○	×	×
MAVERICK	×	○	×
AS-X-10	×	×	○
HARPOON	○	×	×
SEA EAGLE	×	○	×



特

徴

燃料タンク。時間のかかるミッションには欠かせない

短距離の空対空ミサイル。熱で目標を認識するタイプ

中距離の空対空ミサイル。レーダーで敵を認識する

短距離の空対空ミサイル。高速な追尾が可能

空対空ミサイル。スクリーンから敵が出てても破壊できる

地上の広範囲に打撃を与える強力な爆弾

対地攻撃用の爆弾。狭い範囲しか攻撃できない

F-14用に改造されたソビエト製の空対地ミサイル

強力な艦艇も破壊可能な対艦ミサイル

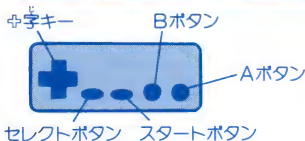
ハリアーのみ搭載可能な英国製対艦ミサイル

⑤ エアゲーム (空中戦)

出撃すると敵戦闘機との空中戦になる。ゲームは3Dのコックピットからの視点で展開される。襲いかかってくる敵機をすべて撃墜するとグラウンドゲームに切り換わる。操作は本格的だから、基本をしっかりマスターしてからトライしよう!

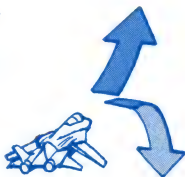


エアゲームでの操作



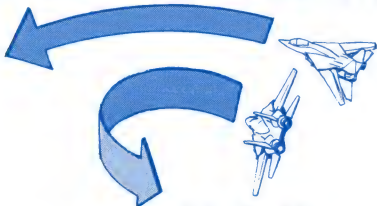
上昇、下降

十字キーの上で下降、下で上昇。押し続けると逆宙返り、宙返りができる。



き ゆう せん かい 左右の旋回

じ 十字キーの左右で機体（きたい）を傾（かたむ）けることにより旋回（せんかい）ができる。水平線（すいへいせん）に対して直角（たい ちよくかく）に傾けるほど、より小回り（こまわり）が可能（か）な。押し続けるとキリモミ状態（きりもみ じょうたい）で飛行（ひこう）する。



A ボタン：マシンガン（はっしや）を発射（たま）（弾は無敵）。

B ボタン：選択（せんたく）されている武器（ぶき）を発射（はっしや）する。

A ボタン+B ボタン：敵（てき）のミサイル（みさいる）をそらすためのチャフ（オトリ）（ちやふ）を投下（とうか）する。ミサイルをそらすのに失敗（しっぱい）する場合（ばあい）もある。8 個（こ）装備（そうび）されている。

セレクトボタン：B ボタン（つか）で使う武器（ぶき）を選択（せんたく）する。

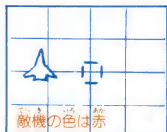
スタートボタン：ゲームの一時停止（いち じ てい し）（でき）敵（てき）が何機（なん き）残（のこ）っているかが表示（ひょうじ）される。セレクトボタン（お）を押（お）すと自機（じき）のダメージ（ダメージ）を表示（ひょうじ）。

B ボタン（お）（押したまま）十字キー上（じ）：スピードアップ（うえ）。

B ボタン（お）（押したまま）十字キー下（じ）：スピードダウン（した）。

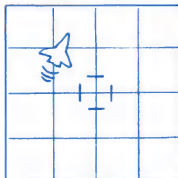
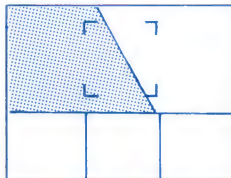
ハリアーは速度（そくど）を 0 にするとホバリング（じょうたい）状態（じょうたい）になる。

そうじゅう きほん 操縦の基本

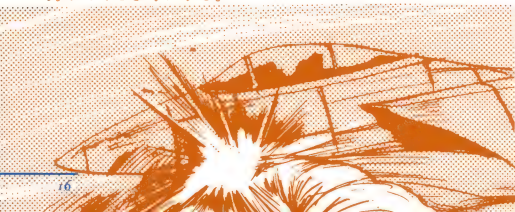


エアゲームの操作は本格的な
ので、とまどってしまう人も多
いだろう。左の図のような場合、
敵機をスクリーンに入れるには
どうしたらよいかを解説しよう。

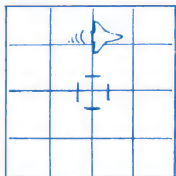
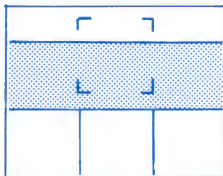
① 方位を合わせる



まず、機体を左に傾けて旋回し、敵機を自機の正面に
持ってくるようにする。

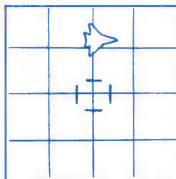
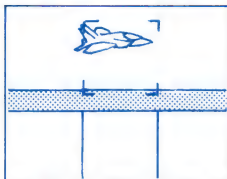


② 機体を水平にもどす



敵機が正面にきたら、機体を右に傾けて水平にもどす。
しかし、敵機は自機より上にいるのでまだ見えない。

③ 機首を上げる



機首を上げると敵機がスクリーンに入った。後は煮るなり焼くなり自由自在だ！

①と③の動作を同時に行う(機首を上げながら旋回する)と、より速く敵機を捕えられるぞ！

エアゲームの画面



ここではF-18ホーネットのコックピットを例に各部の役割を説明しよう。

- ①レーダーディスプレイ：敵機やミサイル、アイテムの位置を表示。色は自機との高度の関係を示す。赤に表示されている場合は自機より高い高度に、白に表示されている場合は同じ高度、灰色に表示されている場合が自機より低い高度にいることを示す。
- ②ダメージ・メッセージディスプレイ：自機のダメージが表示される。たとえば、機首のレーダーにダメージを受けた場合はレーダーの表示がおかしくな

る、といった^{ぐ あい}具合にダメージを受けた場所によって
自機^{じ き}の状態が^{じょうたい}変化^{へん か}する。

“INCOMING MISSILE (ミサイル^{せつ きん らゅう}接近中)”

“STALL WARNING (失速^{しつそく}！ 注意^{ちゅうい}せよ)”

“TOO LOW PULL UP (高度^{こうど}が低い！ 機首^{きしゅ}を上げよ)”

“OUT OF FUEL (燃料^{ねんりょう}が残り^{のこ}少ない^{すく})”

といったメッセージも表示^{ひょうじ}される。

③インフォメーションランプ：点灯^{てんとう}することで、自
機^きの状態や危険^{きけん}を知らせ^してくれるランプ。

ALT：高度^{こうど}が低過ぎ^{ひくす}たり高過ぎ^{たかす}る場合^{ばあ}。

BRN：アフターバーナーで速度^{そくど}を上げている。

RAD：敵^{てき}にロックオンされたとき。

STAL：失速^{しつそく}しそうな操縦^{そうじゅう}をしている場合^{ばあ}。

FUEL：燃料^{ねんりょう}が残り^{のこ}少ない^{すく}場合^{ばあ}。

MSL：敵^{てき}のミサイル^{せつ きん らゅう}が接近^と中。

④ダイレクション：自機^{じ き}の飛^とんでいる方向^{ほうこう}を示^{しめ}す。

⑤ジャイロスコープ：自機^{じ き}の姿勢^{しせい}を示^{しめ}す。

⑥スピードインジケーター：スピード^{りゅうじ}を表示^{ひょうじ}。

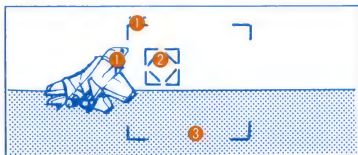
⑦高度計^{こうどけい}：高度^{こうど}を表示^{ひょうじ}。

⑧フュエルメーター：燃料^{ねんりょうけい}計。

⑨ウェポンウィンドウ：空対空^{くうたいくう}ミサイルとチャフの
残り^{のこ}の数^{かず}を表示^{ひょうじ}。チャージ^{しやう}して使用する兵器^{へいき}の場合^{ばあ}
はゲージがいっぱいにならないと使^{つか}えない。

ヘッドアップディスプレイ

ヘッドアップディスプレイ(以下HUD)には攻撃に重要な情報が刻々と表示される。敵機を攻撃するには、HUD内に敵を入れなければならない。ここではHUDに表示される情報について解説しよう。



①スライディングマーカー

スライディングマーカーは、自機にもっとも近い敵機のいる方向を示すようになっている。特定の場
合を除いて2つのマーカーが中央にくるようにする
と敵機は視界に入ってくる。



この場合、敵機は左上方に
いる。



敵機が見えない場合は真う
しろにいる。

② ウェポンタイプ

ここにはBボタンで^{しやう}使用できる^{ぶき}武器の^{りやくしやう}略称が^{しやうじ}表示される。表記は次のとおり。

SW: SIDEWINDER

SP: SPARROW

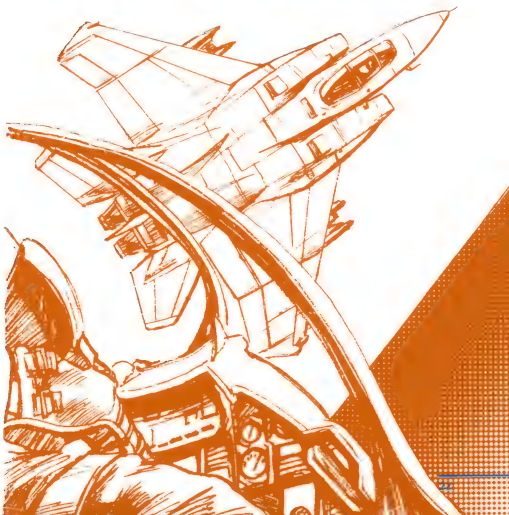
PH: PHOENIX

AS: ASRAAM

AL: AIR LASER

TH: THUNDER BALL

^{さいご}最後の2つは^{はかせ}ニューロン博士が^{かいはつちゆう}開発中の^{しんへいき}新兵器だ。



③カーソルの意味

カーソルは重ねて表示されて、複数の情報を示す。

ミサイルは1度に撃てるのは1発まで、敵をロックオンしないと発射はできない。また、PHOENIX以外のミサイルは、ターゲットをロックオンしてから命中するまで、HUD内にターゲットを入れていなければならない。



ターゲットは捕えてはいるが、ミサイルの射程距離には入っていない。



ターゲットは射程距離に入っているが、現在ロックオンの作業中。



ターゲットをロックオン完了。ミサイルはいつでも発射できる。



ターゲットが近過ぎてミサイルが発射できない。



ターゲットが AIR LASER またはマシンガンの射程距離にいて攻撃が可能。



ミサイルがなくなった。あるいは、撃ったミサイルがまだ飛行中。



⑥ グ라운드ゲーム(目標攻撃)

エアゲームをクリアすると、いよいよ
目標攻撃！

ミッションの説明
で示されたターゲットをすべて破壊することが目的だ。



グ라운드ゲームの操作



十字キー：上下で上昇、下降。左右で左旋回、右旋回。

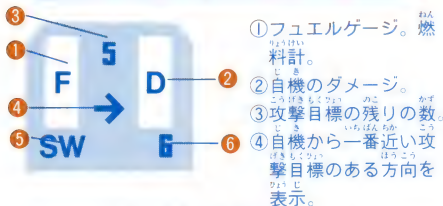
Aボタン：マシンガンの発射（弾は無限）。

Bボタン：選択されている武器を発射。対地兵器の場合は地面に照準が表示される。

Aボタン+Bボタン：敵のミサイルをそらすためのチャフ(オトリ)を投下する。8個装備されている。

セレクトボタン：Bボタンで使う武器^{つか}を選択^{ふ き せんたく}する。
 スタートボタン：ゲームを一時^{いち じ}停止^{ていし}できる。
 Bボタン(押したまま)^お十字^じキー上^う：スピードアップ。
 Bボタン(押したまま)^お十字^じキー下^{した}：スピードダウン。
 ハリアーは速度^{そくど}を0にするとホバリング状態^{じょうたい}になる。

がめん グラウンドゲームの画面



⑤ Bボタンで使う武器^{つか}の略称^{りゃくしょう}が表示^{ひょうじ}される。

SW:SIDEWINDER

SP:SPARROW

AS:ASRAAM

PX:PHOENIX

RK:ROCKEYE

MV:MAVERICK

AX:AS-X-10

HP:HARPOON

SE:SEA EAGLE

AL:AIR LASER

GL:GROUND LASER

GB:GUIDED BOMB

BB:BACKFIRE GUN

TH:THUNDER BALL

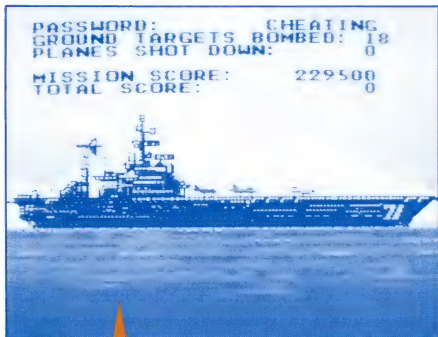
最後の5つはニューロン博士^{はかせ}が開発^{かいぱつ}中の新兵器^{しんへいき}。

⑥ 武器^{ふ き}の残弾数^{ざんだんすう}。“+”表示^{ひょうじ}のときは10発^{はつ}以上残^いっているということ。

き かん ⑦ 帰還...

エアゲーム、グラウンドゲームの両方をクリアすると、ミッションを終了させたことになる。

パスワードは一番上に表示される。次に撃ち落とした敵機の数、グラウンドゲームで破壊した建物の数、このミッションで取ったスコアとトータルのスコアなどが表示される。



パスワードはまちがえるな!!

にゅうりよく パスワードの入力

このゲームはパスワードで^{つづ}続きをプレイしていくことができる。パスワードで^{ほぞん}保存されるのは、クリアした^{すう}ミッション数と^{きたい}機体の数だけで、スコアは^{ほぞん}保存されない。

メニュー画面で“PASSWORD”を^{せんたく}選択して、スタートボタンを押すことでパスワード^{にゅうりよく}入力画面になる。

十字キーで文字を^{せんたく}選択してAボタンで入力。

まちがえた場合は、Bボタンを押すか“BACK”に^あ合わせてAボタンを押すとI文字もどすことができる。

入力がおわったら“ENTER”を^{せんたく}選択してAボタンを^お押そう。ゲームが^{さいかい}再開されるぞ！



4. ボーナスアイテム

エアゲームでは敵機を、グラウンドゲームでは地上の建物等を破壊したときに出現するボーナスアイテムは、体当たりすると取ったことになる。

アイテムは4種類あって、その内3種類はエアゲームとグラウンドゲームともに同じ効果。リペアだけはエアゲームで取るとダメージを受けていた部分が1カ所だけ修理される。グラウンドゲームの場合はダメージが一定量回復する。

エクストラフュエル



燃料が増える

エクストラミサイル



装備できるミサイルが、それぞれ1発ずつ増える

エクストラボム



装備できる対地兵器が、それぞれ1発ずつ増える

リペア



戦闘機のダメージを回復するアイテム

5. 戦闘のヒント

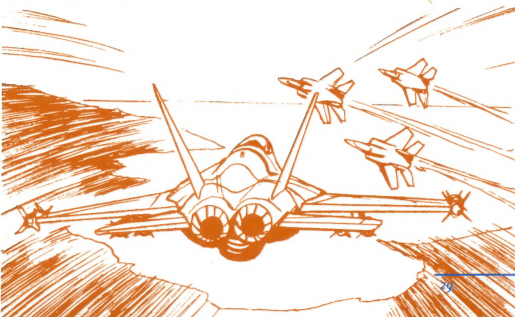
●最初の4つのミッションは、エアゲームでは海上に、グラウンドゲームでは建物に激突することはないので自由に操作して各戦闘機の特長や各武器の効果などをじっくり調べながらプレイしよう！

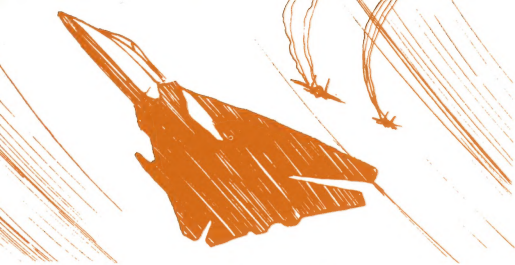
●逆に2レベルからは、エアゲームでは高度に、グラウンドゲームでは建物には当たらないように気をつけること。

エアゲームについて

●失速した場合高度が一気に落ちてしまう。低空での無理な操縦はひかえるように！

●自機の前からくるミサイルはマシンガンで撃ち落





とすようにしよう！ 後ろから接近してくるミサイルには、チャフがとても有効。チャフがなくなってしまった場合はスピードアップして宙返りや逆宙返りすることで避けることができる。

●敵機と戦う場合、コックピットからの風景だけに注目するのではなく計器類も有効に活用しよう。とくにレーダー、メッセージウインドウ、インフォメーションランプはつねにチェックして戦おう！

グラウンドゲームについて

●戦闘機はグラウンドゲームでもイヤな敵。ミッションが進むと誘導ミサイルをバンバン撃ってくる。スピードアップして振り切って画面の外に出してしまうのも戦略のうちだ！

●アイテムを出す建物は決まっているので場所を覚えることも大事。また、アイテムは影をよく見て高度を調節して取るように！

使用上の注意

1. ご使用後はA Cアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
2. テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
3. 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
4. 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解したりしないでください。
5. 端子部に手を触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。
6. シンナー、ペンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。



ファミリ- コンピュータ・ファミコン にん てん どう しやうりやう は任天堂の商標です。

©1992 CAROLCO INTERNATIONAL N.V.
ALL RIGHTS RESERVED.
UNAUTHORIZED DUPLICATION IS
STRICTLY PROHIBITED.
©TOWA PROMOTION CO., LTD.
©PACK-IN-VIDEO CO., LTD.

と あ お問い合わせ

ゲーム内容ないようについての電話でんわでのお問い合わせ
は受け付けていません。質問等しつもんなどあるときは、
必ず往復ハガキかなら おうふくでお願いします。

〒104 東京都中央区銀座6-13-16
銀座ウォールビル6F

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。



株式会社

パック・イン・ビデオ